Published under license. Big Sky Trooper™ ©1995 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorisation. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. © JVC Musical Industries Europe Ltd.

Developed by

Licensed to JVC MUSICAL INDUSTRIES, INC
JVC Musical Industries Europe Limited
17/18 Henrietta Street
Covent Garden, London WC2E 8QX

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

SNSP- AB9P -EUR

INSTRUCTION BOOKLET

TM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

JVC

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO. LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER, FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKASTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM -YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VARUSTEEN KÄYTTÖÄ.

CONTENTS
INHALTSVERZEICHNIS
TABLE DES MATIÈRES

English

2 Background Briefing
2 Starting the game
2 Button Controls
3 Ship operations
4 Beaming down
5 Saving Games
5 Strategy tips
6 Combat suit/Module power ups
8 Launch briefing
10 Skyway map
12 Slug Flagship The final battle

Deutsch

14 Einsatzbesprechung
14 Spielbeginn
14 Steurung
15 Schiffssteuerung
16 Herunterbeamen
17 Spiele Sichern
17 Strategietips
18 Anzugmodul-Kombos
20 Anfangsdurchgang
22 Himmels Straßenkarte
24 Labyrinth des Schnecken-Flaggschiffs

Français

26 Briefing
26 Pour Commencer
26 Touches De Commande
27 Fonctionnement Du Vaisseau
28 Télétransfert
29 Pour Sauvegarder Des Parties
29 Conseils Stratégiques
30 Combinaison De Combat-Poweups De Module
32 Briefing De Lancement
34 Carte Du Ciel
36 Vaisseau-amiral des Limaces- La dernière bataille

TROOPER ALERT... BACKGROUND BRIEFING...

You are an ordinary human who has been drafted into the Sidereal Shock Troops to help defend the Big Sky Galaxy against invasion of slithery Slugs from another dimension. Only later do you discover that there's more to this job than big guns and exotic locales...those gummy globs have sabotaged the secret machines that hold reality together! It's up to you, with help from a mysterious secret agent and FIDO, your canine computer, to defeat the slugs, repair the machines, and save the universe as we know it from eternal slime. You can do it! You're a Big Sky Trooper!

STARTING THE GAME

1. Turn off your Super Nintendo Entertainment System by sliding the power bar away from the Game Pak slot. Plug a game controller into your system

2. Insert the Big Sky Trooper Game Pak, label facing front, in the system slot.

3. turn on the system by sliding the POWER bar toward the Game Pak slot.

4. Choose your character (male or female) with the A or START button.

5. If you have previously saved a game, you may restore this game by choosing the BST Combat Suit icon in the middle, then selecting the saved game you wish to play.

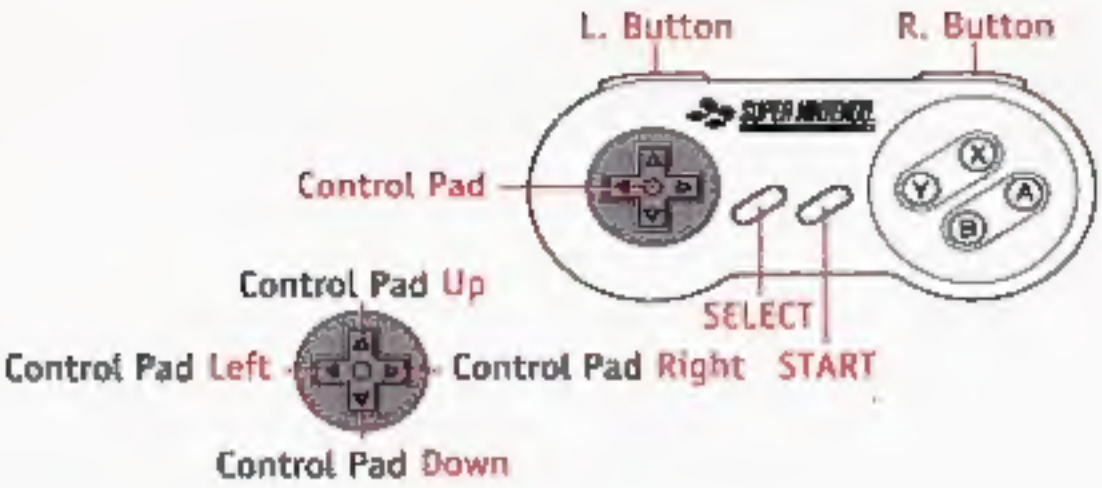
BUTTON CONTROLS

Button A pick up items, activate switches, talk to characters, arrange suit modules, fire rocket thrusters (in space battle)- it's an all purpose "DO" command

Button B fire standard weapons, speed through most text and animation displays, back out of display modes

Button X use combat suit module powerups (after configuring them in the inventory screen

Button Y Use selected inventory item



SHIP OPERATIONS

USING THE VIEWSCREEN

Walk up to your ship's viewscreen and press the A button. FIDO will appear. Select the display mode you want with your control pad, then press A again.

TALK TO FIDO

You can ask FIDO about items in your inventory. FIDO has lots of useful hints and information. It's IMPORTANT to ask him about any new item you collect.

GO TO SKYWAY MAP

Use this map to travel around the Big Sky Galaxy. Move the cursor to a destination planet. If the cursor flashes GREEN, you can go there by pressing the A button. If the cursor flashes RED, the planet is out of range, and you need to install a Cosmic Transport Relay.

- You can travel to ANY planet that already has a relay. Double green cursors reveal their presence on the map.
- If the planet you're on has a Relay, you can travel to any ADJACENT planet, whether it has a Relay or not. But you can't reach distant planets that don't have them. The RED cursor shows which planets are off limits.

GO TO VIEWPORT

The Viewport shows the planet or space station that the Dire Wolf (your spaceship) is currently orbiting. You can deploy or retrieve Cosmic Transport Relays by pressing the A button.

BATTLE SCREEN

When you arrive at a planet occupied by Slugs, you must defeat their space patrols, or be forced to retreat to your previous location. Use the A button to fire rocket thrusters and the B button to fire torpedoes. As you progress through the game you will receive spaceship powerups. Give them to FIDO to install. Two of the powerups are special weapons. Launch and explode SPACE MINES by pressing and releasing the Y button. Launch and explode TACTICAL NUKES by pressing and releasing the X button.

MISSION ORDERS

FIDO hands out new mission orders (and a promotion!) every time you complete a mission. Keep focused on your next objective and you can't go wrong!

BEAMING DOWN

During the game you will need to beam down to planets and space stations to pick up items or defeat occupying slugs. To do this, stand in the middle of the AIRLOCK and press the A button.

ITEMS Here are a few basic items that you will encounter during your adventure.

HEALTH FRUITS (Neenapods)- Use with the rejuvenator onboard the Dire Wolf to restore your health.

FIDO UPLINK- Use this to have FIDO beam you back to the Dire Wolf from planets and dungeons.

NEON SIGN-Slugs hate advertising! They lose two eyes when they touch these signs.

LUCKY CHARM-Use these to trade for other goods.

ANCIENT ARTIFACT- Use these to trade for other goods.

SLUG TRADING CARDS- Use these to trade for other goods. These are especially valuable on the Slug Flagship.

STATUS STAR- This tells your rank.

SAVING GAMES

To save your game, move your character to one of the four SLEEP CHAMBERS on your ship and press the A button. The numbers on the sleep chambers correspond to the save game numbers at the beginning of the game.

TROOPER ALERT... STRATEGY TIPS...

1. Sergeant Slack hangs out at the space station in the center of the Galaxy where you start the game. Once you make friends with him, go to see him as soon as you get a promotion, and he'll upgrade the armor on your Combat Suit.

2. Cosmic Transport Relays are your key to fast travel around the Galaxy. Place them on or near key planets and you'll navigate the spaceway with ease.

3. Slugs hate Fast Food. Slugs often reconquer a planet once you've left it, but once you establish a Fast Food Franchise on a planet (look for the double-F marks!), they'll never go near it again.

4. Remember that FIDO always has useful information. Ask him about any item for valuable info.

COMBAT SUIT MODULE POWER UPS

NOTE: The combat suit is a tricky piece of high-tech equipment that requires skill & ingenuity to configure...

THE MODULES (shown in enabled and disabled states)

= spacer (position irrelevant)

= blocker (position irrelevant)

= Suit Module #1

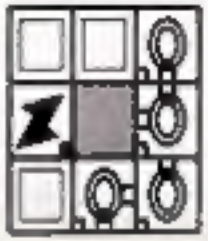
= Suit Module #2

= Suit Module #3

= Suit Module #4

= Power Pack
(can vary from positions shown--as long as the sockets connect)

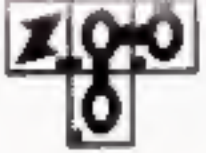
SCHEMATIC DIAGRAM OF MODULE ASSEMBLY :



= configuration at startup, and a good neutral position that eases transitions to most of the useful combinations

= MAGNET HANDS ENABLED
(power + #2 + #3:
push & pull objects)

= SNORKEL ENABLED
(power + #1:
swim underwater)



= POWER BALL ENABLED
(power + #1 + #2 + #3:
more powerful weapon)

= JET PACK ENABLED
(power + #2:
fly through space)

= SELF REPAIR ENABLED
(power + #1 + #4:
convert battery power to health)

= CAMOUFLAGE ENABLED
(power + #3:
look like the enemy)

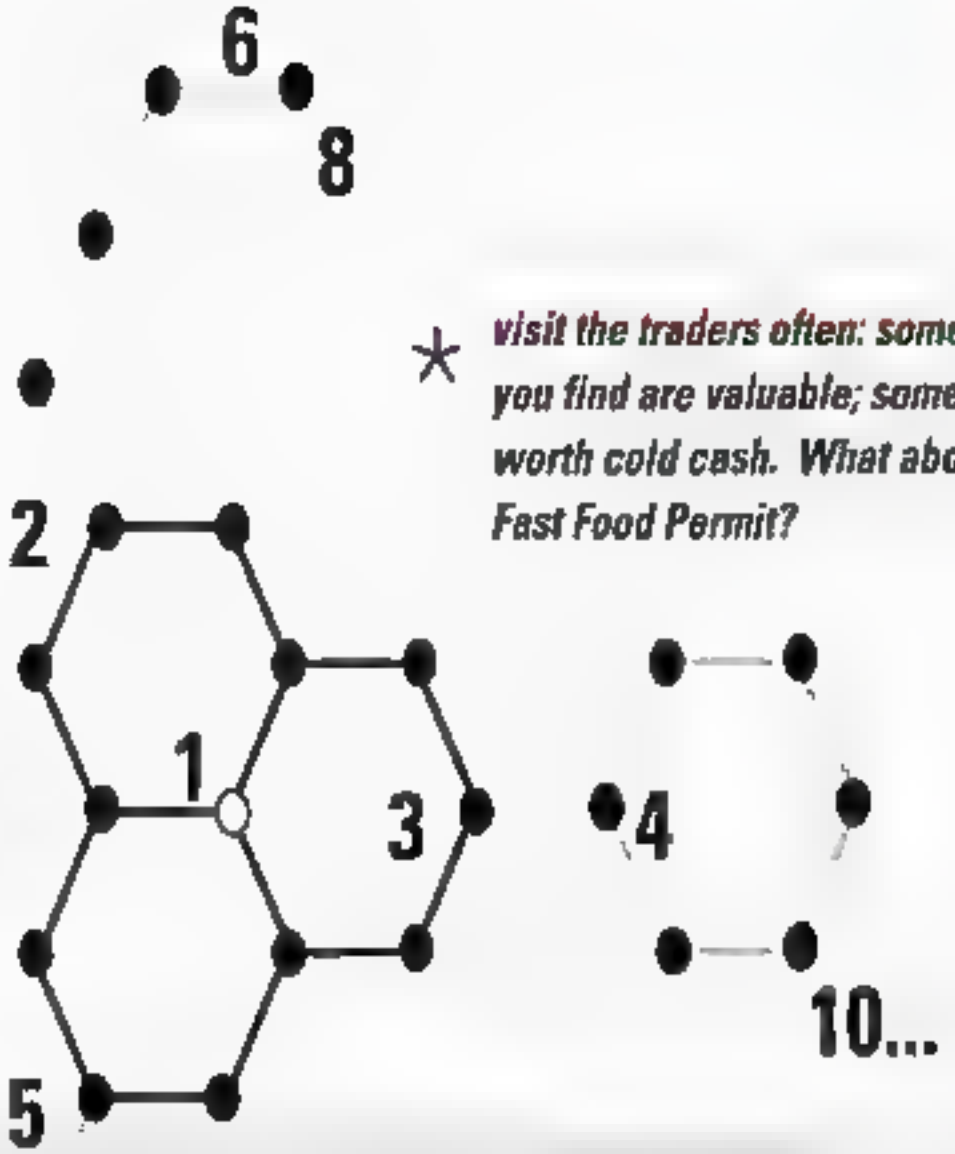
= SUPER SHIELD ENABLED
(power + #3 + #4:
deflect enemy blows)

= ICE RAY ENABLED
(power + #4:
freeze enemies
& cool off hot lava pools)

= SWEEP SHOT ENABLED
(power + #2 + #3 + #4:
more powerful weapon)

= BOUNCE SHOT ENABLED
(power + #1 + #2:
more powerful weapon)

= TACTICAL NUKE ENABLED
(power + #1 + #2 + #3 + #4:
ka-boom!)



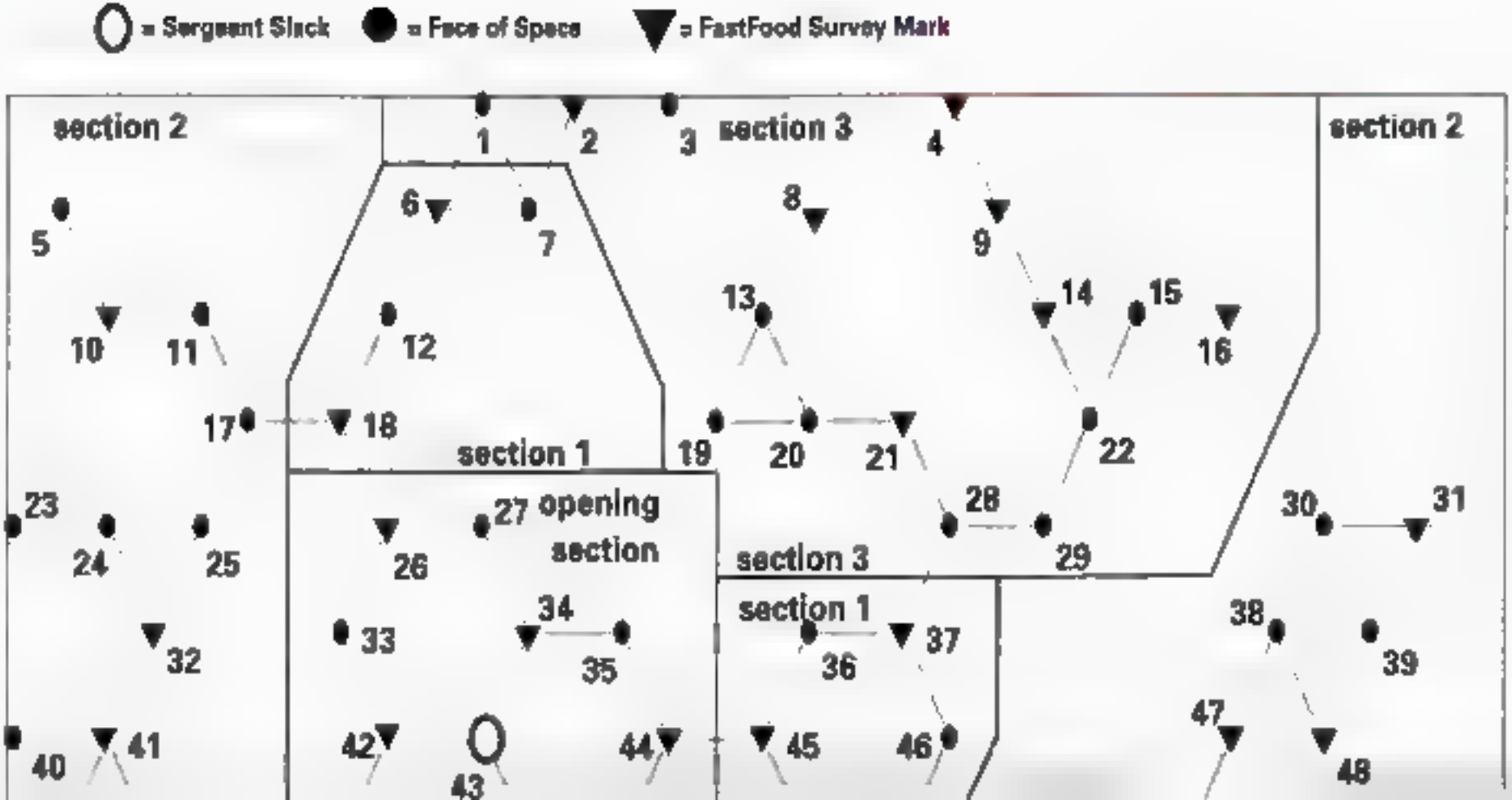
✶ *visit the traders often: some items you find are valuable; some items are worth cold cash. What about that Fast Food Permit?*

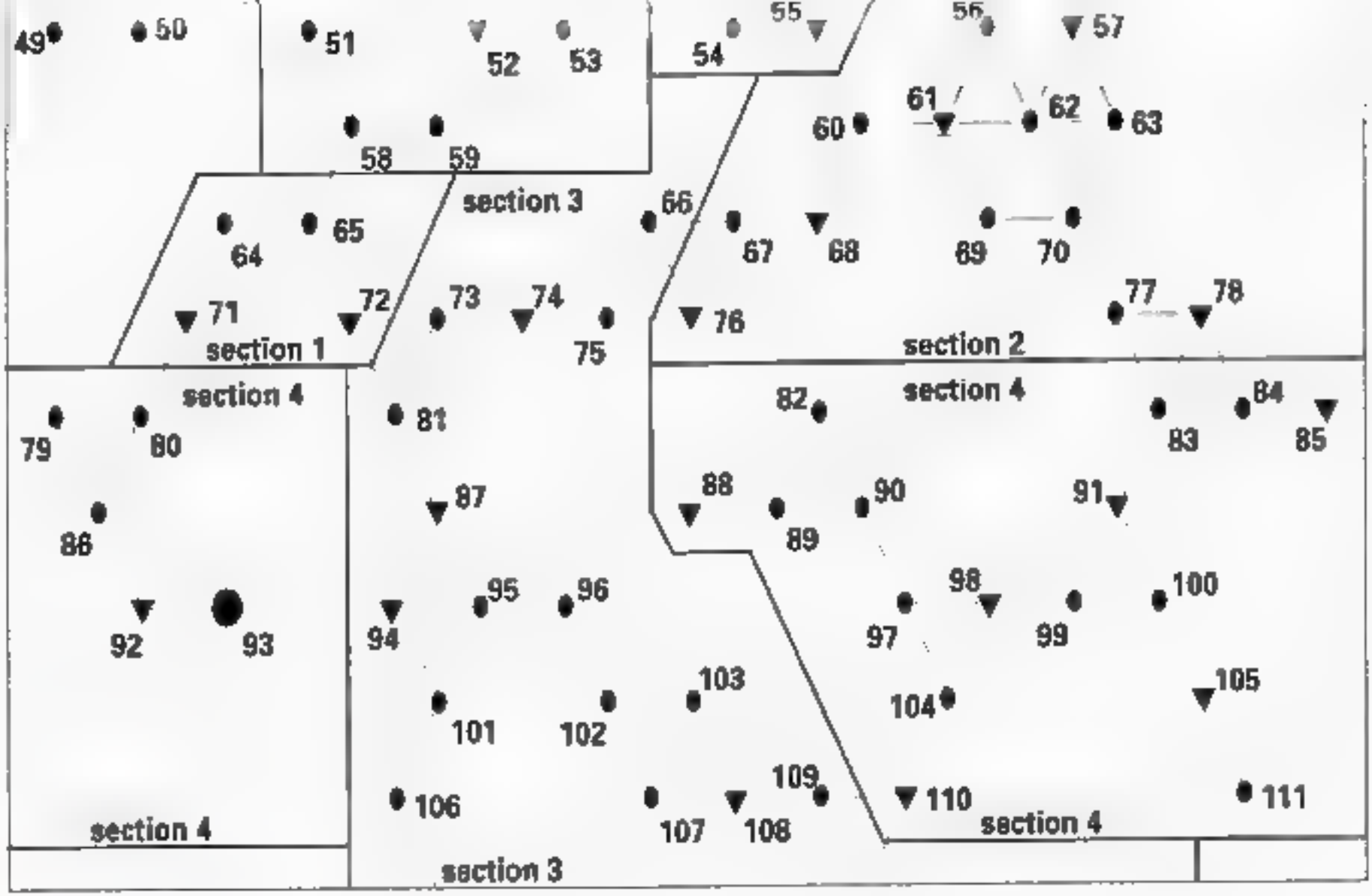
✶ *FIDO is your friend! Ask him about everything—he knows a lot of stuff. And what about FIFI?*

9 7

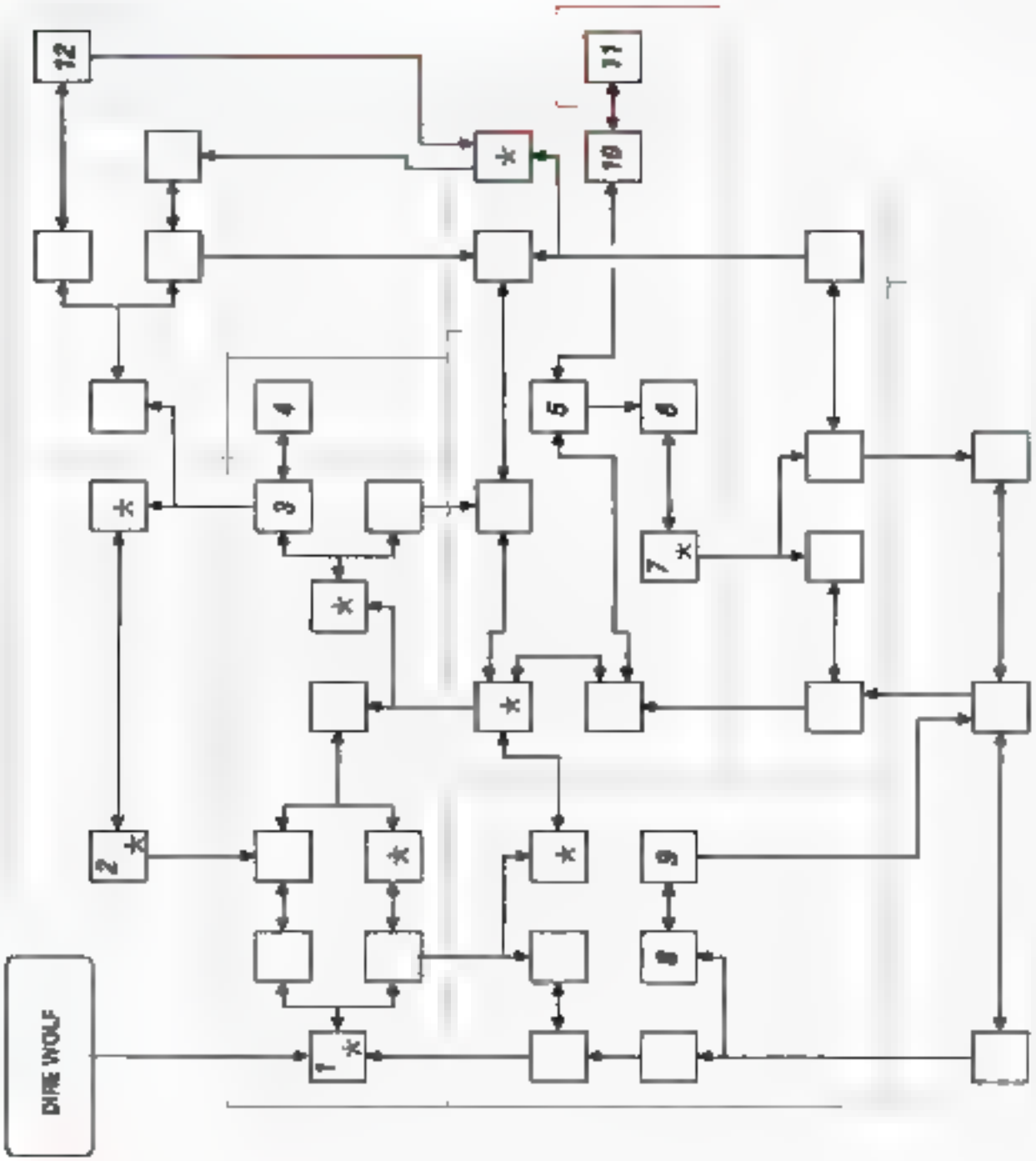
★ *Visit Slack after each promotion for some important assistance*

1. Meet Supply Specialist Slack—try to befriend him
2. Rescue the Secret Agent—get Electrokey
3. Find 1st Map Chip for FIDO—your world expands
4. Talk to the Spirit of the Planet—get Medal for Slack
5. Talk to the Spirit of the Planet—get Brass Lamp
6. Trade with Black Market Max—get Diamond Ring
7. Trade with Bargain Bob—get Silver Spoon
8. Trade with Max again—get Suit Module #1
9. Restore the Sunshine Machine
10. Find 2nd Map Chip—now you're on your own


= Sergeant Slack
= Face of Space
= FastFood Survey Mark
section 2
section 3
section 2
section 1
section 3
opening section
section 1
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48


49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
section 1
section 2
section 3
section 4
section 4
section 4
section 4
section 3

SLUG FLAGSHIP
The Final Battle



Hints:

- Slugs like to travel between rooms via tubes, so use your camouflage module to explore their ship
- stay alert: vertical tubes are one-way elevators that make backtracking tricky
- there are a number of robots that will betray their Slug masters if you give them trading cards
- if you get lost, beam directly back to the entry room from any transporter square ( )

Here's a list of things to do:

1. enter here from Dire Wolf—pay Slug robot to open first door
2. pay Slug robot and get red key
3. open locked door with red key and thaw secret agent
4. get blue key from thawed secret agent—choose weapons & fatal signs when you get them
5. if trap door is open, fall through—otherwise walk across
6. defeat flying saucer sub-boss—unlock door
7. pass thru unlocked door to reach down tube
8. defeat robot trio sub-boss—unlock door
9. pass thru unlocked door—pay Slug robot to close trap door
10. unlock entrance to weapons research lab with blue key
11. pay Slug robot and get fatal sign
12. defeat Slug boss once & for all with fatal signs

ALARM, TROOPER... EINSATZBESPRECHUNG...

Du bist ein normal Sterblicher, der zu den Sternen-Stoßtruppen eingezogen wurde, um bei der Verteidigung der Big Sky-Galaxis gegen eine Invasion schleimiger Schnecken zu helfen. Erst viel später entdeckst Du, daß es bei dieser Aufgabe um mehr geht als große Kanonen und exotische Schauplätze... Diese Schleimmonster haben die geheimnisvollen Maschinen sabotiert, die die Realität zusammenhalten! Es liegt in Deiner Hand - mit Unterstützung durch einen mysteriösen Geheimagenten und FIDO, Deinen Computerhund -, die Schnecken zu besiegen, die Maschinen zu reparieren und das Universum, wie wir es kennen, davor zu bewahren, für alle Ewigkeit im Schleim zu versinken. Du kannst es schaffen! Schließlich bist Du ein Big Sky-Trooper!

SPIELBEGINN

1. Schalte Dein Super Nintendo Entertainment System aus, indem Du die POWER-Leiste von der Game Pak-Öffnung wegschiebst. Schließe nun einen Steuerblock an Dein System an.

2. Lege das Big Sky Trooper Game Pak mit dem Etikett nach vorne in die System-Öffnung ein.

3. Schalte Dein Gerät ein, indem Du die POWER-Leiste auf die Game Pak-Öffnung zuschiebst.

4. Mit Knopf A oder START kannst Du Deine Spielfigur wählen (männlich oder weiblich).

5. Falls Du schon ein Spiel gesichert hast, kannst Du es wieder aufnehmen, indem Du zunächst das Icon des BST-Gefechtsanzugs in der Mitte wählst und danach das gewünschte gesicherte Spiel.

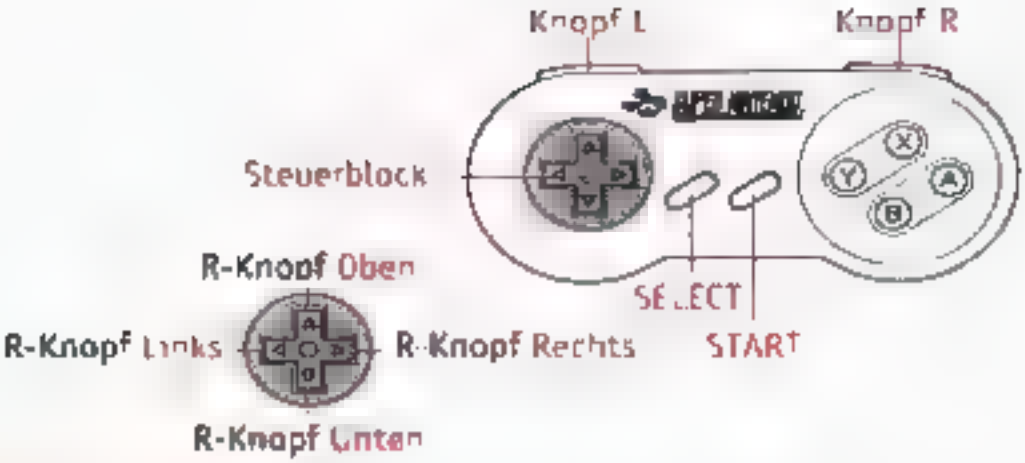
STEUERUNG

Knopf A Hebt Gegenstände auf, betätigt Schalter, redet mit Spielfiguren, arrangiert Anzugmodule, zündet Raketen (bei Weltraumgefechten) ein echter Allzweckknopf.

Knopf B Feuert die Standardwaffen, scrollt rasch durch die meisten Text- und Animationsbildschirme, schaltet aus den Ansichtsmodi zum Hauptbildschirm zurück.

Knopf X Aktiviert die Power-Ups bei den Gefechtsanzügen (nach Konfiguration auf dem Inventarbildschirm).

Knopf Y Verwendet den gewählten Inventargegenstand.



SCHIFFSSTEUERUNG

BENUTZUNG DES ANSICHTSBILDSCHIRMS

Stell Dich vor den Ansichtsbildschirm Deines Schiffes, und drücke Knopf A. Daraufhin erscheint FIDO. Mit dem R-Knopf (Richtungs-Knopf) wählst Du nun den Ansichtsmodus und drückst anschließend erneut Knopf A.

MIT FIDO REDEN

Von FIDO kannst Du Informationen über die Gegenstände in Deinem Inventar erhalten. FIDO kennt eine Menge nützlicher Hinweise und Nachrichten. Es ist WICHTIG, daß Du ihn zu jedem neuen Gegenstand, den Du sammelst, befragst.

ZUR HIMMELSSTRASSENKARTE

Mit Hilfe dieser Karte kannst Du Deinen Weg durch die Big Sky-Galaxis finden. Ziehe den Cursor auf einen Zielplaneten. Wenn der Cursor GRÜN blinkt, kannst Du Knopf A drücken und zu diesem Planeten fliegen. Falls der Cursor ROT blinkt, dann befindet sich der Planet außerhalb Deiner Reichweite, und Du mußt erst ein kosmisches Transportrelais einrichten.

- Du kannst zu JEDEM Planeten reisen, der bereits ein Relais besitzt. Ein doppelter grüner Cursor zeigt die Relais auf der Karte.
- Wenn der Planet, auf dem Du Dich befindest, über ein Relais verfügt, dann kannst Du von dort auf jeden NACHBARplaneten fliegen, gleichgültig ob dieser selbst eins besitzt oder nicht. Doch Du kannst keinen weit entfernten Planeten erreichen, der kein Relais hat. Der ROTE Cursor zeigt Dir, welche Planeten nicht in Deiner Reichweite sind.

DAS ANSICHTSFENSTER

Das Ansichtsfenster zeigt Dir den Planeten oder die Raumstation, in dessen Orbit sich die Dire Wolf (Dein Schiff) im Moment befindet. Du kannst kosmische Transportrelais durch das Drücken von Knopf A absetzen oder wieder entfernen.

GEFECHTSBILDSCHIRM

Wenn Du auf einem Planeten eintriffst, der von Schnecken besetzt ist, mußt Du deren Raumpatrouillen außer Gefecht setzen, oder Du wirst gezwungen, an Deinen letzten Aufenthaltsort zurückzukehren. Mit Knopf A feuerst Du Deine Raketen ab und mit Knopf B die Torpedos. Während des Spiels erhältst Du Power-Ups für Dein Raumschiff. Gib sie FIDO, und er wird sie installieren. Bei zweien dieser Power-Ups handelt es sich um Spezialwaffen. Die RAUMMINEN kannst Du mit Knopf Y abfeuern und zünden. Wenn Du Knopf X betätigst, feuerst und zündest Du Deine TAKTISCHEN ATOMBOMBEN.

EINSATZBEFEHLE

Jedesmal, wenn Du einen Einsatz erfolgreich abgeschlossen hast, bekommst Du von FIDO neue Einsatzbefehle (und eine Beförderung!). Konzentriere Dich auf Deinen nächsten Auftrag, dann kann gar nichts schief gehen!

HERUNTERBEAMEN

Im Verlauf des Spiels mußt Du auf Planeten und Raumstationen herunterbeamen, um Gegenstände aufzuheben oder die Schneckenbesatzer zu besiegen. Stelle Dich dazu in die Mitte der LUFTSCHLEUSE, und drücke Knopf A.

GEGENSTÄNDE Im folgenden findest Du eine Liste der üblichsten Gegenstände, auf die Du während Deines Abenteuers stoßen wirst.

GESUNDHEITSFRÜCHTE (Neenapods) - Wenn Du sie mit dem Verjüngungsgerät an Bord der Dire Wolf anwendest, kannst Du Deine Gesundheit wiederherstellen.

FIDO-ANSCHLUSS (Fido Uplink) - Mit diesem Gegenstand kannst Du dafür sorgen, daß FIDO Dich von Planeten und aus Verliesen wieder auf die Dire Wolf zurückbeamen kann.

NEONSCHILD (Neon Sign) – Schnecken hassen Werbung! Wenn sie mit einem dieser Schilder in Berührung kommen, verlieren sie zwei Augen.

TALISMAN (Lucky Charm) – Diesen kannst Du gegen einen anderen Gegenstand eintauschen.

ANTIKES ARTEFAKT (Ancient Artifact) – Diesen Gegenstand kannst Du gegen andere Güter eintauschen.

SCHNECKENHANDELSKARTEN (Slug Trading Cards) – Du kannst sie gegen andere Guter eintauschen. Besonders wertvoll sind sie auf dem Flaggschiff der Schnecken.

RANGSTERN (Status Star) – Dies ist ein Abzeichen fur Deinen Rang.

SPIELE SICHERN

Um Dein aktuelles Spiel zu sichern, bewege Deine Spielfigur zu einer der vier SCHLAFKAMMERN (Sleep Chambers) Deines Schiffes, und drücke Knopf A. Die Zahlen an den Schlafkammern entsprechen den Zahlen der gesicherten Spiele bei Spielbeginn.

ALARM, SOLDATEN... STRATEGIETIPS...

1. Auf der Raumstation in der Mitte der Galaxis, wo Du das Spiel beginnst, triffst Du auf Sergeant Slack. Freunde Dich mit ihm an, denn wenn Du eine Beförderung ergattert hast, kannst Du zu ihm gehen, und er wird die Panzerung Deines Gefechtsanzugs verstärken.

2. Kosmische Transportrelais bilden die Schlussel zu schnellen Reisen durch die Galaxis. Du solltest sie auf oder in der Nähe von wichtigen Planeten einrichten - und Weltraumreisen werden zum Kinderspiel.

3. Schnecken hassen Fast Food. Sie versuchen oft, einen Planeten zurückerobern, sobald Du ihn verlassen hast. Solltest Du allerdings ein Fast Food Restaurant dort eingerichtet haben (halte die Augen offen nach den "FF"-Zeichen!), werden die Schnecken einen weiten Bogen um diesen Planeten machen.

4. Denk immer daran, daß FIDO nützliche Informationen hat. Frag ihn bei jedem Gegenstand um wertvollen Rat.

ANZUGMODUL -KOMBOS

HINWEIS: Der Gefechtsanzug ist ein komplizierter High-Tech-Ausrüstungsgegenstand, dessen Konfiguration einiges Geschick und Deine ganze Erfindungsgabe erfordert...

DIE MODULE (im aktivierten und deaktivierten Zustand)

= Teilungselement (Position unwichtig)

= Blocker (Position unwichtig)

= Anzugmodul 1

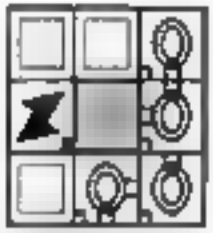
= Anzugmodul 2

= Anzugmodul 3

= Anzugmodul 4

= Power-Pack (Position veränderlich - allerdings müssen stets die Verbindungsstücke zusammenpassen)

SCHEMATISCHE DARSTELLUNG DER MODUL-ZUSAMMENSETZUNG

 = Konfiguration zu Beginn des Spiels; eine gute, neutrale Position, die die Zusammensetzung der meisten nützlichen Kombinationen erleichtert.

= MAGNETHÄNDE AKTIVIERT (Energie + 2 + 3; Gegenstände schieben und ziehen)

= SCHNORCHEL AKTIVIERT
(Energie + 1, unter Wasser schwimmen)

= ENERGIEKUGEL AKTIVIERT
(Energie + 1 + 2 + 3; eine leistungsstärkere Waffe)

= JETPACK AKTIVIERT
(Energie + 2; durch den Weltraum fliegen)

= EIGENREPARATUR AKTIVIERT
(Energie + 1 + 4; Batterieenergie in Gesundheit umwandeln)

= TARNUNG AKTIVIERT
(Energie + 3; verschafft dir das Aussehen Deines Gegners)

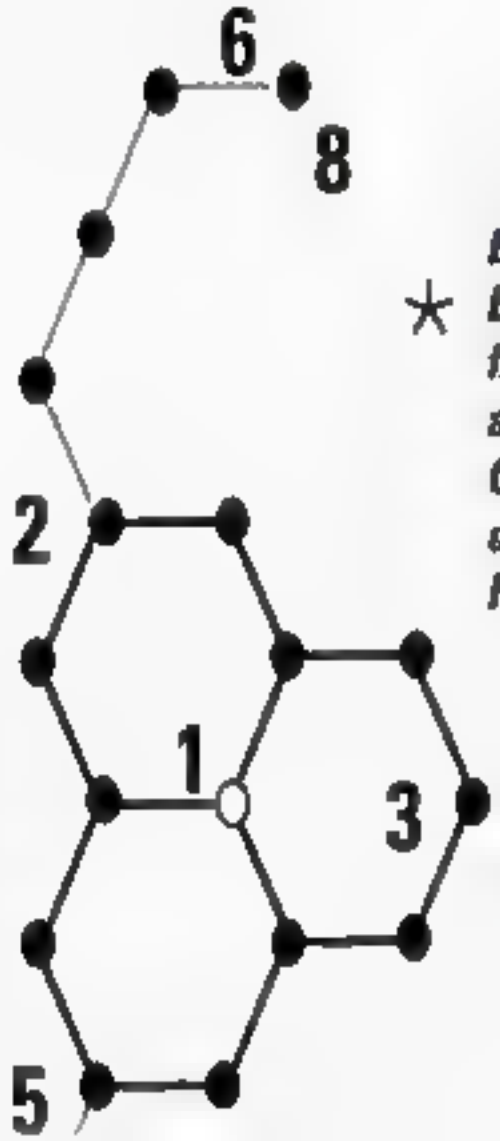
= SUPERSCHILD AKTIVIERT
(Energie + 3 + 4; Schutz gegen Treffer)

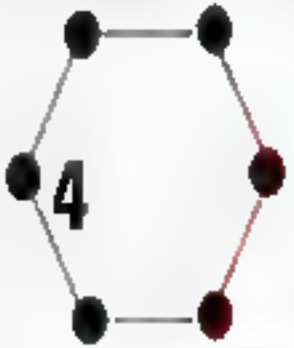
= EISSTRAHL AKTIVIERT
(Energie + 4; Gegner einfrieren & heiße Lavepfützen abkühlen)

= SCHWINGSCHUSS AKTIVIERT
(Energie + 2 + 3 + 4; eine leistungsstärkere Waffe)

= WINKELWAFFE AKTIVIERT
(Energie + 1 + 2; eine leistungsstärkere Waffe)

= TAKTISCHE NUKLEARWAFFE AKTIVIERT
(Energie + 1 + 2 + 3 + 4; Kawumm!)

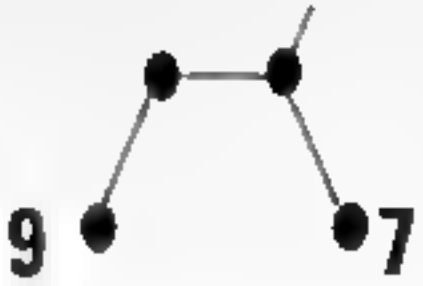




10...

✶ *Besuche die Händler regelmäßig. Einige der Gegenstände, die Du finden kannst, sind sehr wertvoll; andere sind wiederum bares Geld wert. Und wie steht's mit der Genehmigung für Dein Fast Food-Restaurant?*

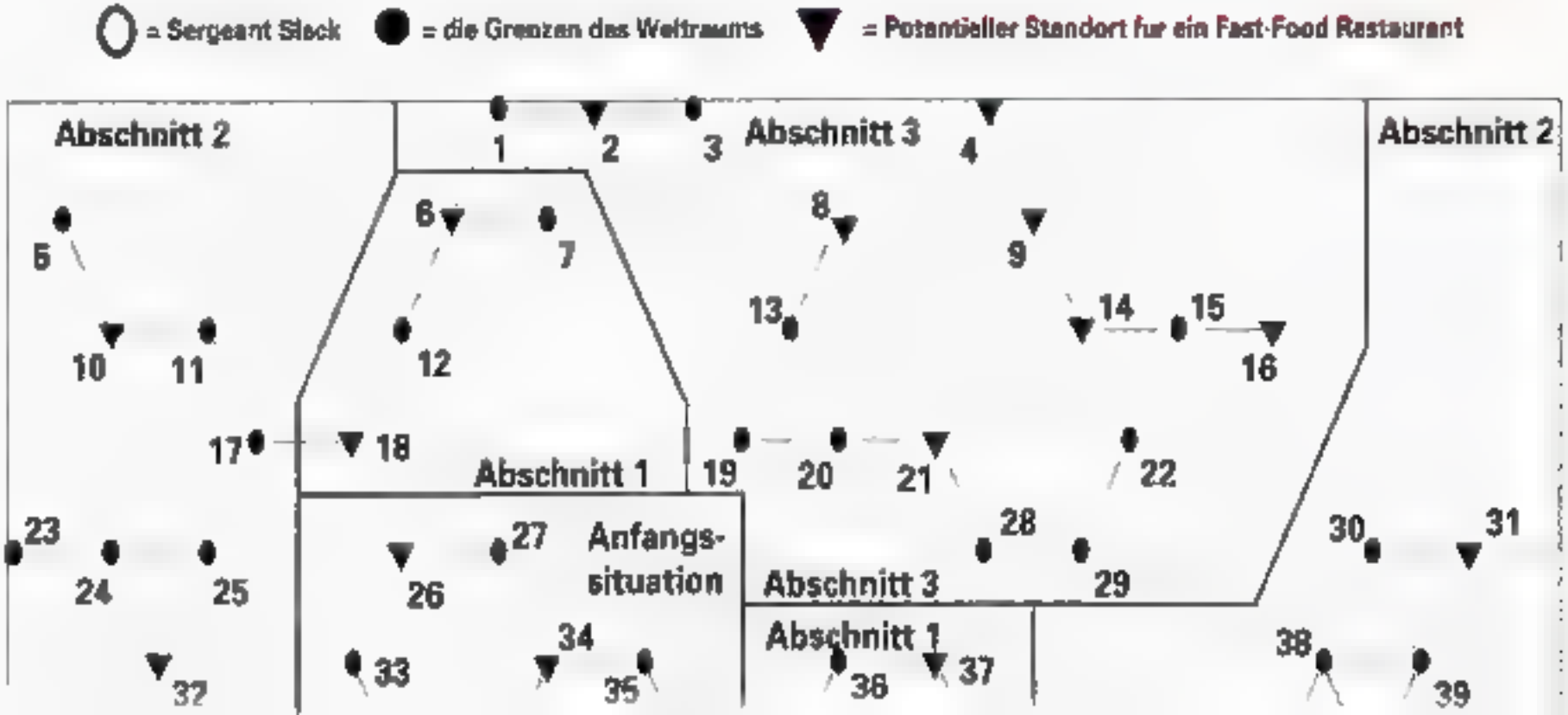
✶ *FIDO ist Dein Freund! Stell ihm möglichst viele Fragen - er weiß über so manches Bescheid. Und dann ist da ja auch noch FIFI...*

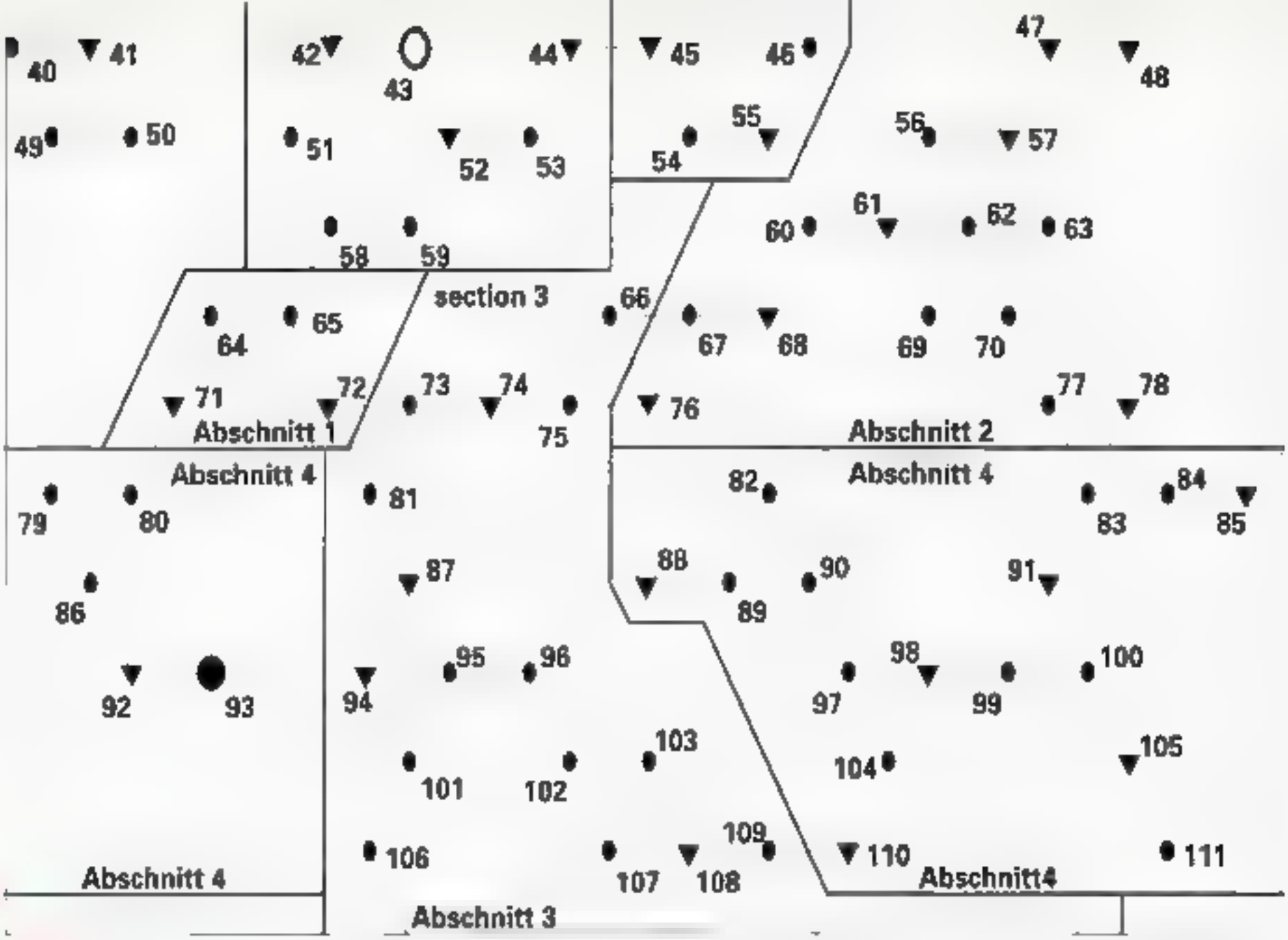


✶ ***Besuche Slack nach jeder Beförderung, denn er bietet Dir wichtige Hilfeleistungen.***

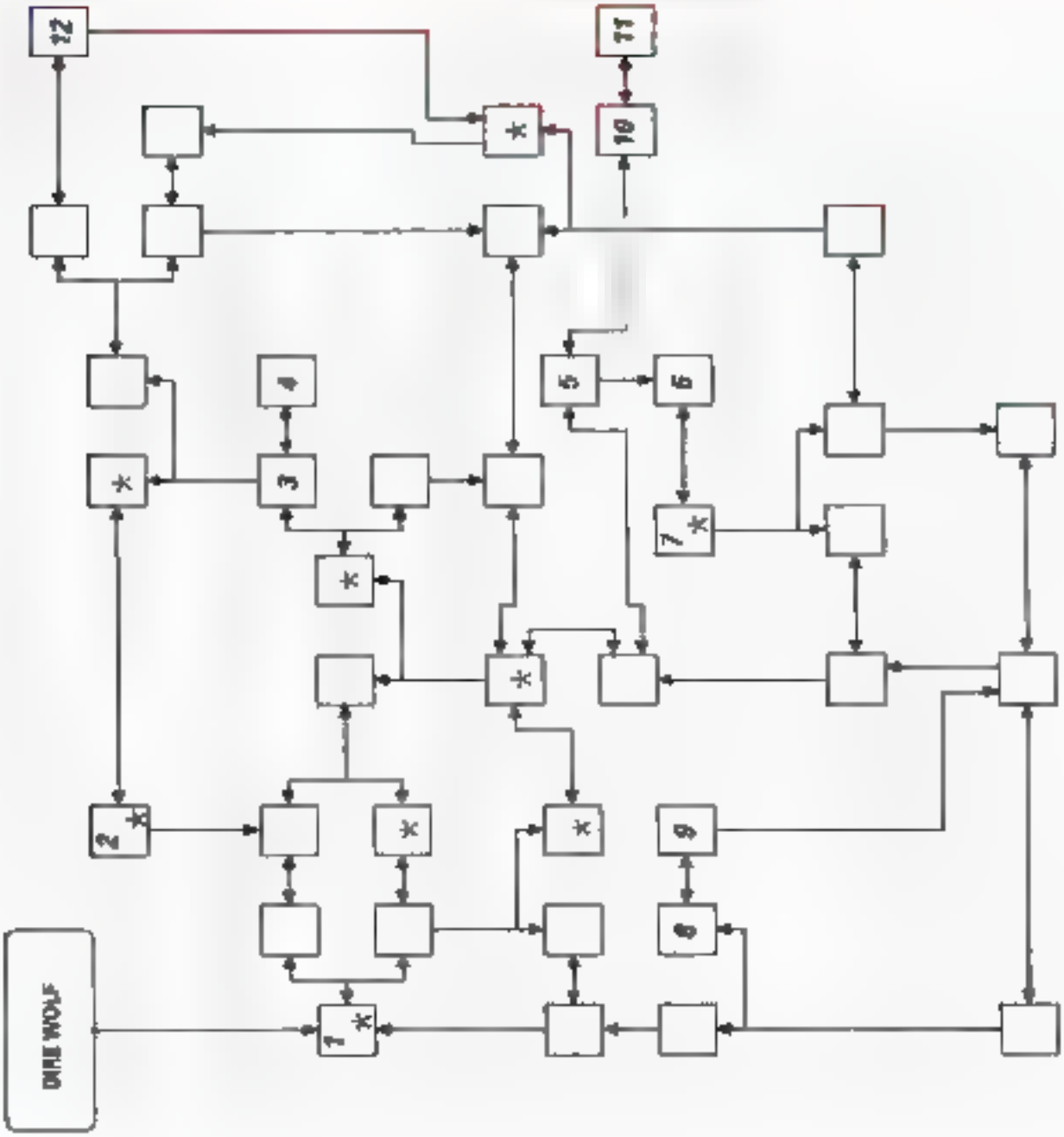
1. Wenn Du den Versorgungsspezialisten Slack triffst, dann freunde Dich mit ihm an.
2. Rette den Geheimagenten - hol Dir den Elektroschlüssel.
3. Finde den ersten Karten-Chip für FIDO - und Deine Welt wird größer.
4. Sprich mit dem Geist des Planeten - hol Dir einen Orden für Slack.
5. Sprich mit dem Geist des Planeten - hol Dir die Messinglampe.
6. Betreibe Handel mit Black Market Max - hol Dir den Diamantenring
7. Betreibe Handel mit Bargain Bob - hol Dir den Silberlöffel.
8. Schließe noch ein Geschäft mit Max ab - hol dir das Anzugmodul
9. Reparere die Sonnenscheinmaschine.
10. Finde den zweiten Karten-Chip - jetzt bist Du auf Dich allein gestellt!

HIMMELS STRAßENKARTE




40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
section 3
Abschnitt 1
Abschnitt 2
Abschnitt 4
Abschnitt 4
Abschnitt 4
Abschnitt4
Abschnitt 3

DAS FLAGGSCHIFF DER SCHNECKEN - DER ENTSCHEIDUNGSKAMPF



TIPS:

- Die Schnecken bewegen sich über Röhren zwischen den verschiedenen Räumen hin und her. Verwende Dein Tarnmodul, um ihr Schiff zu erforschen.
- Sei vorsichtig: Die vertikalen Röhren sind Aufzüge, die nur in eine Richtung gehen, wodurch der Rückweg erschwert wird.
- Es gibt einige nicht sehr loyale Roboter, die ihren Schneckenmeistern abtrünnig werden, wenn Du ihnen Schneckenhandelskarten gibst.
- Solltest Du Dich verlaufen, dann kannst Du Dich von jedem Transporter-Quadrat aus zum Eingangsbereich des Flaggschiffs zurückbeamen lassen.

Hier noch eine Liste der Aufgaben, die Du während Deines Abenteuers erfüllen mußt:

1. Hier betrittst Du das Flaggschiff der Schnecken, nachdem Du Dein Schiff, die Dire Wolf, verlassen hast. Bezahle den Türsteher-Roboter, damit er Dich reinläßt.
2. Zahle dem Schneckenroboter ein Bestechungsgeld, dann gibt er Dir den roten Schlüssel.
3. Öffne die verschlossene Tür mit dem roten Schlüssel, und taue den Geheimagenten auf.
4. Hole Dir von dem aufgetauten Agenten den blauen Schlüssel - klone die Waffen und die Todeszeichen, wenn Du sie kriegst.
5. Ist die Falltür offen, dann laß Dich durchfallen - ansonsten läufst Du einfach drüber weg.
6. Besiege den zweiten Boss der fliegenden Untertasse - schließe die Tür auf.
7. Gehe durch die geöffnete Tür und durch das Rohr nach unten.
8. Besiege das Roboter-Trio - schließe die Tür auf.
9. Gehe durch die geöffnete Tür, zahle den Schneckenroboter, damit er die Falltür verschließt.
10. Öffne die Tür zum Waffen-Forschungslabor mit dem blauen Schlüssel.
11. Zahle den Schneckenroboter, und hol Dir das Todeszeichen.
12. Besiege mit Hilfe der Todeszeichen den Schneckenboss - und zwar ein für allemal!

ALERTE AUX SOLDATS... BRIEFING...

Vous êtes un simple mortel, recruté au sein des Troupes de choc sidérales pour défendre la Galaxie Big Sky de la menace d'une invasion de Limaces visqueuses venues d'une autre dimension. Vous venez de réaliser que derrière les armes de gros calibre et les affectations dans des endroits exotiques, votre travail est loin d'être une partie de plaisir... ces créatures gluantes ont saboté les machines secrètes qui maintenaient la réalité! La responsabilité vous incombe, avec l'aide d'un mystérieux agent secret et de FIDO, votre chien-ordinateur, de vaincre les limaces, réparer les machines et sauver le monde que nous connaissons, de la bave éternelle. Vous pouvez y arriver! Vous êtes un soldat Big Sky!

POUR COMMENCER

1. Éteignez votre Super Nintendo Entertainment System en éloignant l'interrupteur barre de la fente de la cartouche. Branchez un contrôleur dans le système.

2. Insérez la cartouche Big Sky Trooper, étiquette face à vous, dans la console.

3. Allumez la console en rapporchant l'interrupteur barre de la fente de la cartouche.

4. Choisissez votre personnage (homme ou femme) avec le bouton A ou START.

5. Si vous avez déjà sauvegardé une partie, vous pouvez recharger cette partie en choisissant l'icône de la Combinaison de combat BST (Big Sky Trooper) au milieu, puis en sélectionnant la partie sauvegardée que vous souhaitez jouer.

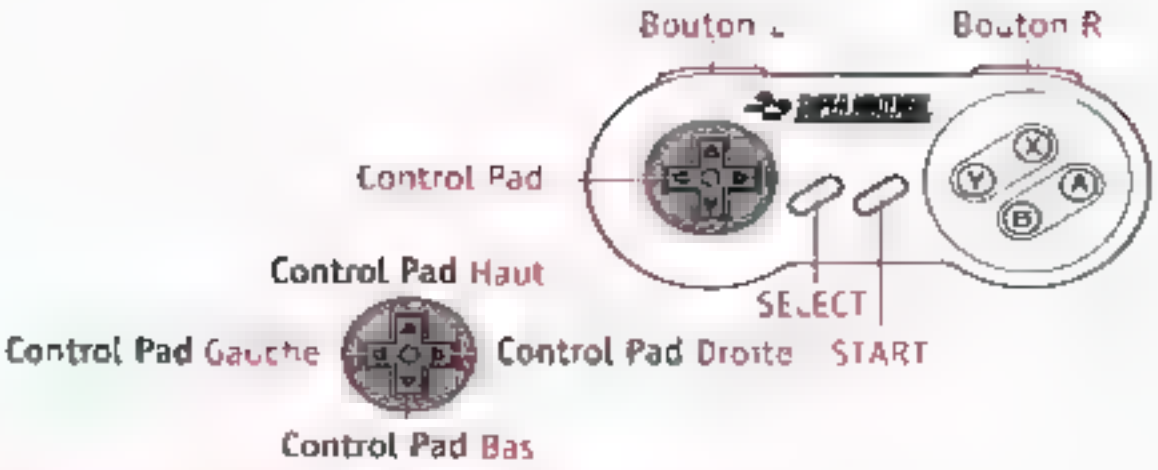
TOUCHES DE COMMANDE

Le bouton A permet de ramasser des objets, d'activer des interrupteurs, de parler à des personnages, d'organiser des modules de combinaison, de lancer des micropropulseurs (lors de combats spatiaux). Cette touche de commande permet de tout faire.

Le bouton B permet d'activer les armes standard, passer en accéléré la plupart des textes et des animations et de sortir des différents modes.

Le bouton X permet d'utiliser les power-ups des modules de combinaison (après les avoir configuré dans l'écran inventaire).

Le bouton Y permet d'utiliser un objet sélectionné dans l'inventaire.



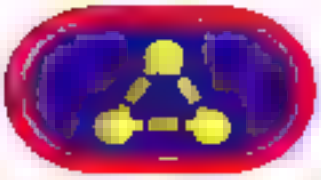
FONCTIONNEMENT DU VAISSEAU

UTILISATION DE L'ÉCRAN DE VUE

Allez jusqu'à l'écran de vue du vaisseau et appuyez sur le bouton A. FIDO apparaîtra. Sélectionnez le mode d'affichage désiré à l'aide du Control pad puis appuyez à nouveau sur A.

PARLER À FIDO

Vous pouvez interroger FIDO sur des objets de votre inventaire. FIDO a beaucoup de conseils et d'informations pratiques. Il est IMPORTANT de l'interroger sur tous les nouveaux objets que vous ramassez.



LA CARTE DU CIEL

Utilisez cette carte pour voyager dans la galaxie Big Sky. Placez votre curseur sur une planète de destination. Si le curseur fait apparaître un clignotement de couleur VERTE, vous pouvez y aller en appuyant sur le bouton A. Si le clignotement du curseur est ROUGE, cela signifie que la planète est hors de portée. Vous devez donc installer un Relais de Transport Cosmique (RTC).

- Vous pouvez vous rendre sur n'importe quelle planète possédant déjà un relais. Les double curseurs verts révèlent leur présence sur la carte.
- Si la planète sur laquelle vous vous retrouvez possède déjà un relais, vous pouvez vous rendre sur n'importe quelle planète ADJACENTE, qu'elle possède un relais ou pas. Cependant, vous ne pouvez pas vous rendre sur des planètes lointaines qui n'en possèdent pas. Le curseur ROUGE affiche les planètes qui sont hors de portée.

LA FENÊTRE DE VUE

Le port de vue fait apparaître la planète ou la station spatiale autour de laquelle le Dire Wolf (votre vaisseau) est en orbite. Vous pouvez déployer ou récupérer des Relais de Transport Cosmiques en appuyant sur le bouton A.

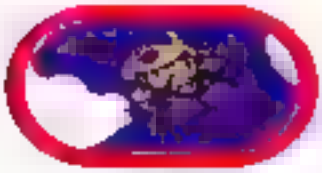
L'ÉCRAN DE COMBAT

Lorsque vous arrivez sur une planète occupée par des Limaces, vous devez neutraliser leurs patrouilles spatiales ou serez forcé de vous replier et de regagner l'endroit d'où vous venez. Appuyez sur le bouton A pour déclencher les micropropulseurs et sur le bouton B pour lancer des torpilles. Tandis que vous progressez dans le jeu, vous recevrez des power-ups de vaisseau spatial. Donnez-les à FIDO qui les installera. Deux des power-ups sont des armes spéciales. Lancez et faites exploser des MINES SPATIALES en appuyant sur le bouton Y et en le relâchant. Lancez et faites exploser des BOMBES ATOMIQUES TACTIQUES en appuyant sur le bouton X et en le relâchant.

ORDRES DE MISSION

FIDO distribue de nouveaux ordres de mission (et une promotion!) chaque fois que vous terminez une mission. Concentrez-vous sur votre prochain objectif et tout ira bien!

TÉLÉTRANSFERT



Pendant le jeu, vous devrez vous téléporter sur des planètes et des stations spatiales pour ramasser des objets ou vaincre les Limaces. Pour vous télétransférer, placez-vous au milieu du SAS et appuyez sur le bouton A.

OBJETS - Voici quelques uns des objets que vous rencontrerez au cours de vos aventures.

HEALTH FRUITS (Les fruits de santé) (Neenapods) - Utilisez-les avec 'l'appareil à rajeunir' se trouvant à bord du Dire Wolf pour retrouver votre santé.

FIDO UPLINK - Utilisez-le pour que FIDO vous téléporte jusqu'au Dire Wolf lorsque pour revenir de planètes et de donjons.

NEON SIGN (Néon) - Les Limaces détestent la publicité! Elles perdent deux yeux si elles ont le malheur de toucher ces enseignes lumineuses.

LUCKY CHARM (Porte-bonheur) - Échangez-les contre d'autres marchandises.

ANCIENT ARTIFACT (Objet ancien) - Échangez ces objets contre d'autres marchandises.

SLUG TRADING CARDS (Cartes de commerce des limaces) - Échangez-les contre d'autres marchandises. Elles sont particulièrement appréciées sur le vaisseau-amiral des Limaces.

STATUS STAR (Étoile de statut) - Elle indique votre rang.

POUR SAUVEGARDER DES PARTIES

Pour sauvegarder une partie, placez votre personnage dans une des chambres de SOMMEIL de votre vaisseau et appuyez sur le bouton A. Les chiffres apparaissant dans les chambres de sommeil correspondent aux chiffres de la partie sauvegardée au début du jeu.

ALERTE AUX SOLDATS... CONSEILS STRATÉGIQUES...

1. Le sergent Slack se trouve à la station spatiale au centre de la Galaxie où vous commencez le jeu. Une fois que vous avez fait connaissance, allez le voir dès que vous obtenez votre première promotion et il améliorera le blindage de votre Combinaison de combat.

2. Les Relais de Transport Cosmiques vous permettent de vous déplacer rapidement dans la Galaxie. Placez les sur vos planètes-clé et vous naviguerez dans l'espace sans problème.

3. Les Limaces détestent les fast-foods. Elles reconquièrent souvent des planètes que vous avez désertées, mais lorsque vous établissez une franchise de fast-food sur une planète (cherchez les deux-F!), vous pouvez être sûr qu'elles ne s'en approcheront plus.

4. Souvenez-vous que FIDO a toujours des informations utiles. Interrogez-le sur n'importe quel objet pour obtenir ces informations utiles.

COMBINAISON DE COMBAT
POWERUPS DE MODULE

REMARQUE: La combinaison de combat est un modèle d'équipement high-tech dont la configuration nécessite adresse et ingéniosité…

LES MODULES (affichés dans les modes activés et désactivés)

= Créateur d'espace (position sans conséquence)

= Bloqueur (position sans conséquence)

= Module de combinaison #1

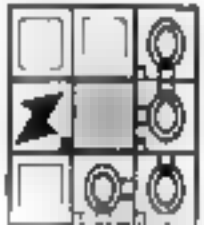
= Module de combinaison #2

= Module de combinaison #3

= Module de combinaison #4

= Power Pack (varie suivant les positions affichées, à condition que les prises soient connectées)

SCHÉMA D'ASSEMBLAGE DES MODULES:



= Configuration au démarrage et une bonne position neutre qui facilite les adaptations à la plupart des combinaisons.

= MAINS AIMANTÉS ACTIVÉES (Énergie + #2 + #3: repousse et tire les objets)

= SCHNORCHEL ACTIVÉ
(énergie + #1:
pour nager sous la mer)

= BALLE D'ÉNERG E ACTIVÉE
(Énergie + #1 + #2 + #3:
pour une puissance accrue)

= JET PACK ACTIVÉ
(énergie + #2:
pour voyager dans l'espace)

= AUTO-RÉPARATION ACTIVÉE
(Énergie + #1 + #4:
pour convertir la puissance
des piles en énergie)

= CAMOUFLAGE ACTIVÉ
(énergie + #3:
pour ressembler à l'ennemi)

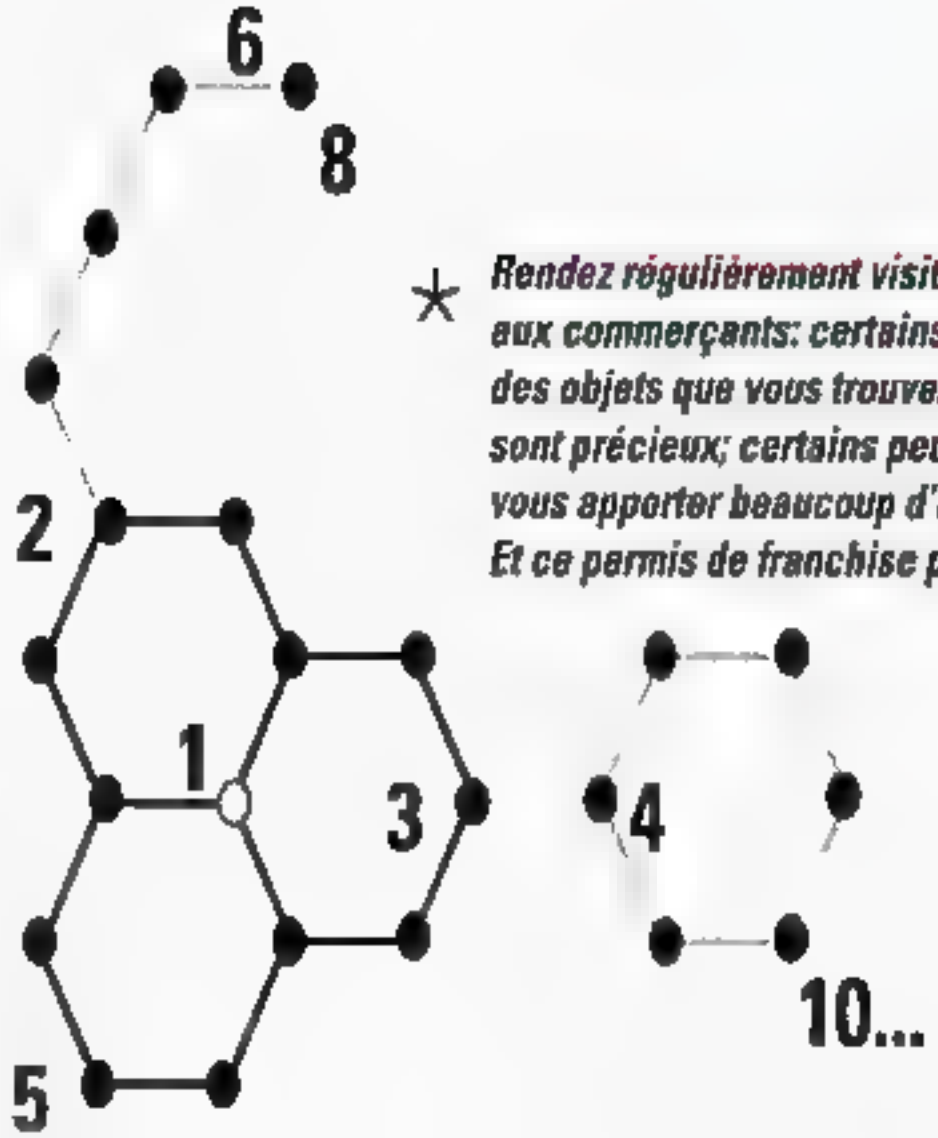
= SUPER BOUCLIER ACTIVÉ
(Énergie + #3 + #4:
pour détourner les tirs ennemis)

= RAYON GLACÉ ACTIVÉ
(énergie + #4:
pour geler les ennemis
et refroidir la lave brûlante)

= TIR DE BALAYAGE ACTIVÉ
(Énergie + #2 + #3 + #4:
pour une puissance accrue)

= tir à rebond activé
(énergie + #1 + #2:
pour une puissance accrue)

= BOMBE ATOMIQUE TACTIQUE ACTIVÉE
(Énergie + #1 + #2 + #3 + #4: Boum!)



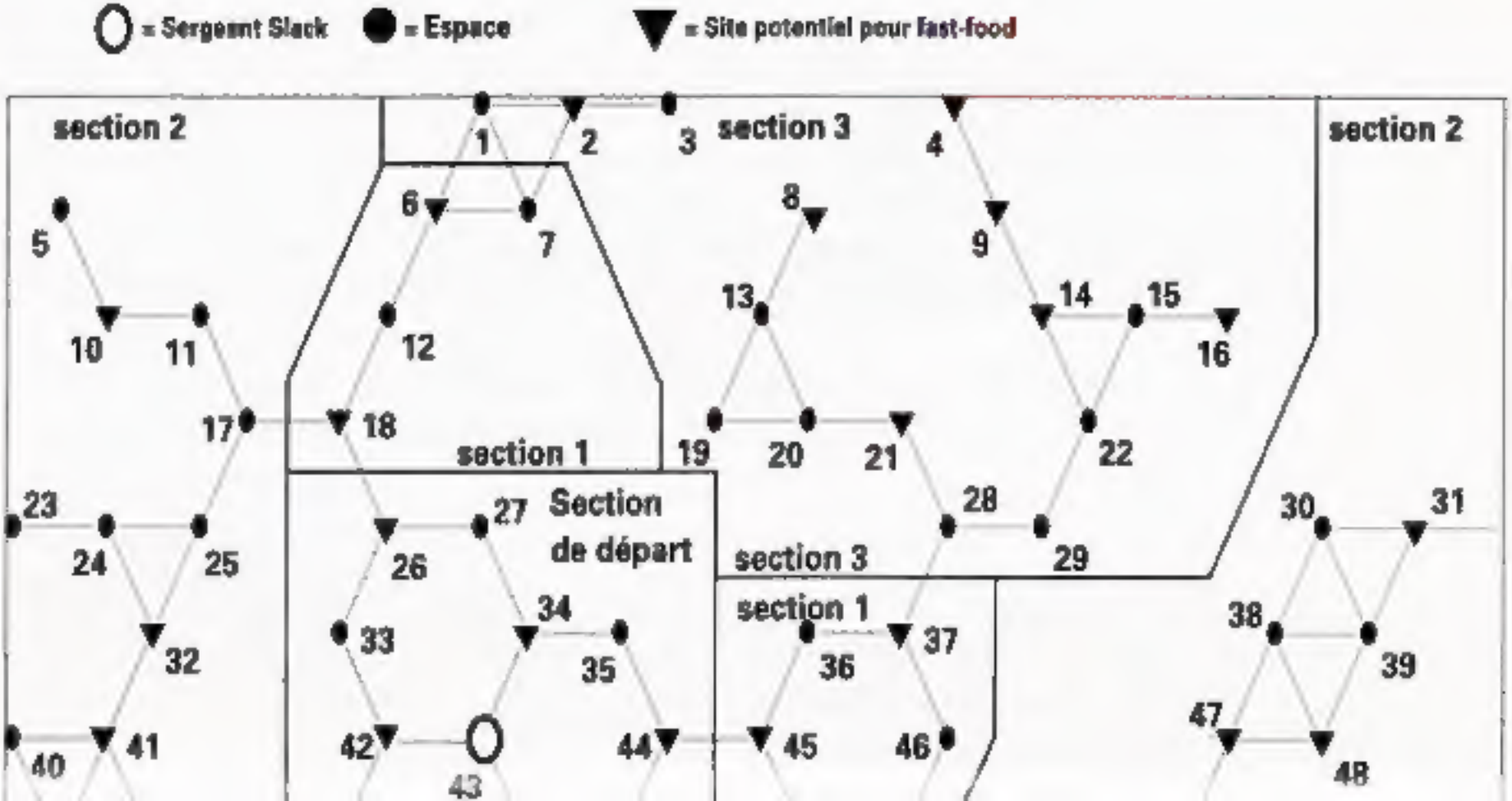
✶ *Rendez régulièrement visite aux commerçants: certains des objets que vous trouvez sont précieux; certains peuvent vous apporter beaucoup d'argent. Et ce permis de franchise pour fast-food?*

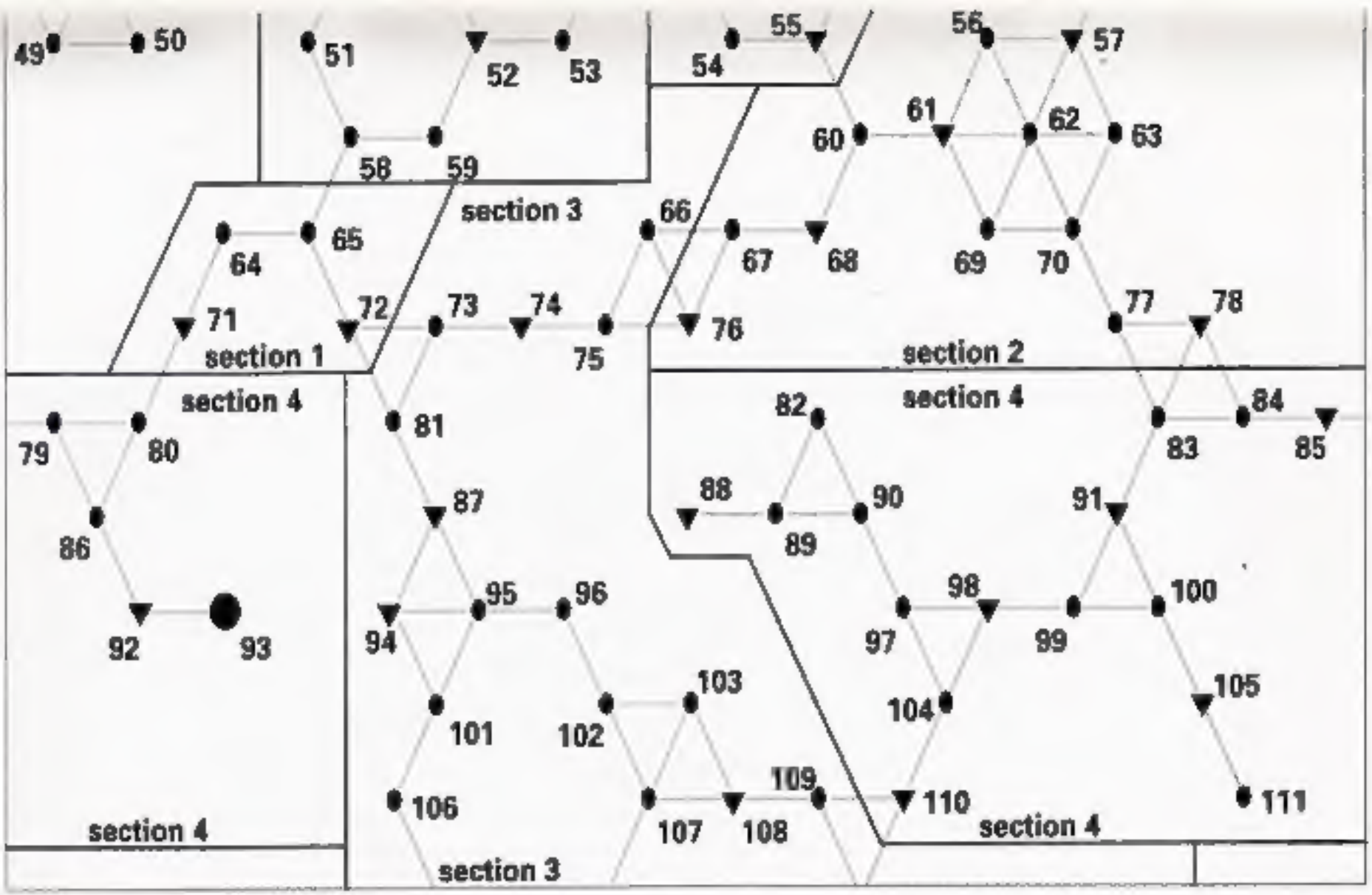
✶ *FIDO est votre ami! Posez-lui des questions sur tout, il en connaît un rayon. Et FIFI?*

✶ ***Allez voir Slack après chaque promotion, il vous sera d'une grande aide.***

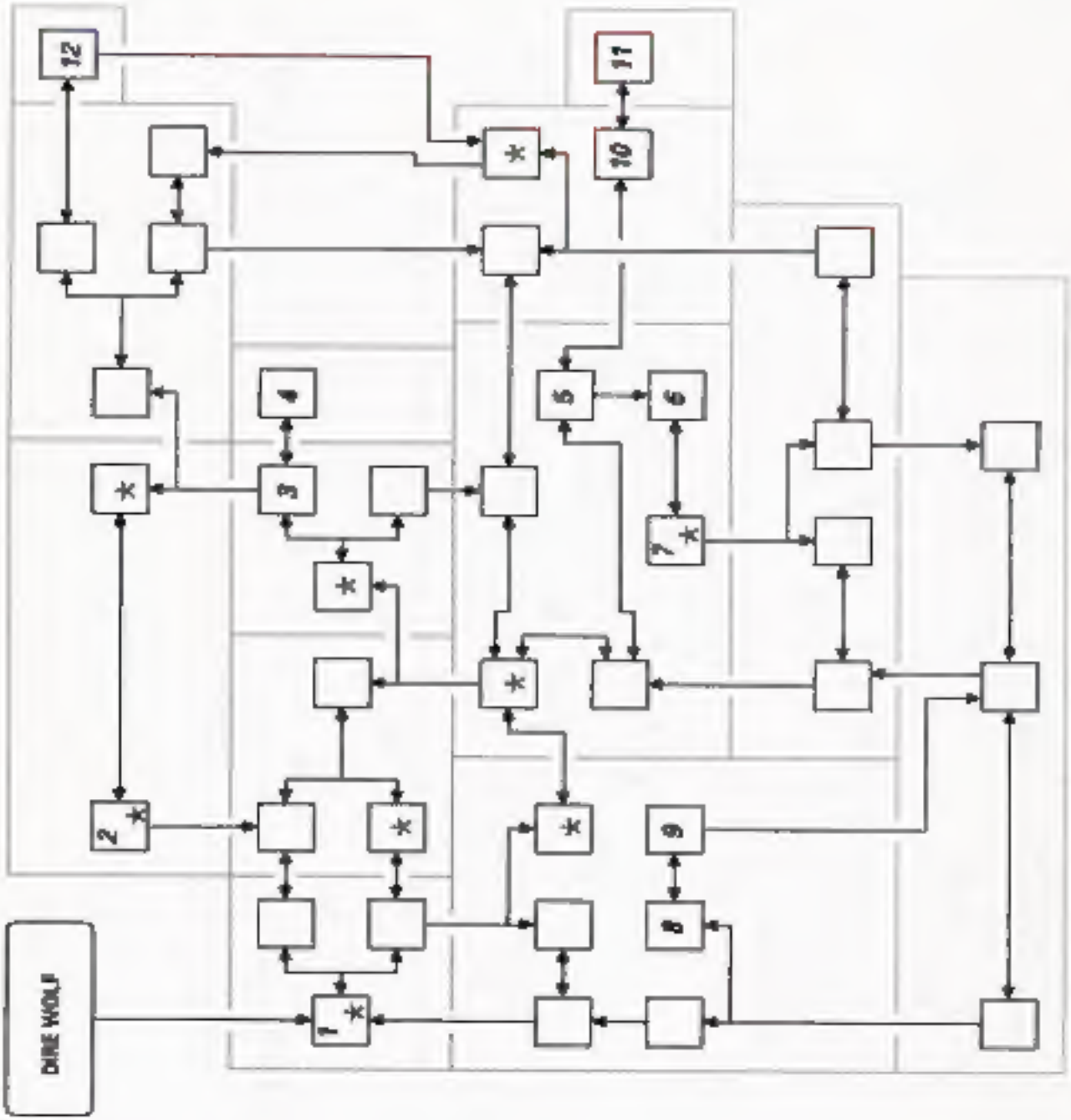
1 Fa tes la connaissance de Slack, le spécia iste en approvis onnement - essayez de vous en faire un ami.
2 Sa.vez l'agent secret - procurez vous 'électro-clé.
3 Trouvez la 1ère Puce Carte pour F.DO et votre monde se développera
4 Parlez à l'Esprit de la Planète - procurez-vous une médail e pour Slack.
5 Parlez à l'Esprit de la Planète - procurez vous la lampe en cuivre.
6 Commercez avec Black Market Max - procurez-vous la bague au d amant.
7. Commercez avec Bargain Bob - procurez-vous la cu.llère d'argent.
8. Commercez à nouveau avec Max - procurez vous le module de combinaison #1.
9 Réparez la machine à soleil.
10. Trouvez a 2ème Puce Carte - vous devez vous débrou l er seul maintenant.

CARTE DU CIEL




49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
section 1
section 2
section 3
section 4
section 4
section 4
section 4
section 3

VAISSEAU-AMIRAL DES LIMACES
LA DERNIÈRE BATAILLE



Conseils:

- Les Limaces aiment se déplacer d'une pièce à l'autre en passant dans des tubes, alors utilisez votre module de camouflage pour explorer leur vaisseau
- Restez sur vos gardes: les tubes verticaux sont des ascenseurs à sens unique qui rendent les marches arrière périlleuses
- Certains robots seront prêts à trahir les Limaces pour lesquelles ils travaillent, si vous leur donnez des cartes de commerce
- Si vous vous perdez, télétransférez-vous directement dans la salle d'entrée à partir de n'importe quel cube de télétransfert

Voici une liste de ce que vous devez faire:

1. Entrez ici, à partir du Dire Wolf - soudoyez le robot-limace pour ouvrir la première porte
2. Soudoyez le robot-limace pour qu'il vous donne la clé rouge
3. Ouvrez la porte à l'aide de la clé rouge et gelez l'agent secret
4. Récupérez la clé bleue de l'agent secret - clonez les armes & les signes de danger lorsque vous les récupérez.
5. Si la trappe est ouverte, laissez-vous tomber - sinon, passez dessus
6. Débarrassez-vous du sous-boss en soucoupe volante - ouvrez la porte
7. Franchissez la porte ouverte pour atteindre la fin du tube
8. Débarrassez-vous des trois sous-boss robots - ouvrez la porte
9. Franchissez la porte ouverte - soudoyez le robot-limace pour qu'il ferme la trappe
10. Ouvrez la porte du labo de recherche en armement avec la clé bleue
11. Soudoyez le robot pour obtenir un signe de danger
12. Débarrassez-vous pour de bon du boss Limace à l'aide des signes de danger!